

dossier	médiamorphoses
	Lexique
<div><div>Lexique</div><div><div><div><div><div>2D : Image en deux dimensions. On peut visualiser les perspectives et obtenir de la 3D mais en modifiant des vues planes.</div><div>3D et clonage : Image en trois dimensions. Le clonage est l'opération de duplication des acteurs et des objets en 3D.</div><div>A-minima (caméra Aäton) : Caméra utilisée pour sa petite taille et sa précision, comme les Sony en DV, par exemple, et qui donne une grande aisance de tournage.</div><div>Algorithme : Méthode de résolution d'un problème par succession de règles opératoires. Procédé de calcul confié à un ordinateur qu'il répète jusqu'à obtention du résultat, par l'intermédiaire notamment de logiciels spéciaux.</div><div>Anamorphose : Déformation volontaire par un procédé optique ou géométrique d'un objet.</div><div>Bit : Abréviation de binary digit, soit 0 ou 1 dans le système de numération primaire. 1 bit est une zone de disque dur capable de stocker 0 ou 1.</div><div>Blue screen : Trucage électronique qui consiste à filmer une action sur fond bleu, reconnu par l'ordinateur, et à remplacer le fond bleu par un décor artificiel ou d'autres objets par exemple.</div><div>Cédérom (ou CD-Rom) : Compact Disk Read-Only Memory, autrement dit disque compact à lecture seule.</div><div>Charte de gris : Mis au point entre autres par Kodak, cette charte consiste à fabriquer un seul et même film, porteur de trois gris étalons qui permettra d'ajuster ensuite ces valeurs sensitométriques de tirage comme au temps où les négatifs étaient tirés sur film.</div><div>Cinaxe : Le cinéma en relief et en mouvements est installé dans le Parc de la Villette à Paris. Cette salle allie la Simulation et le cinéma en 3D. Déconseillé aux enfants de moins de 4 ans, aux femmes enceintes et aux personnes présentant des troubles cardiaques ou épileptiques.</div><div>Colorisation : Procédé qui permet de donner des couleurs aux films en noir et blanc, comme La vache et le prisonnier de Henri Verneuil, par exemple, qui fut l'un</div></div><div><div><div><div><div>des premiers. Mais depuis 1995, année du centenaire du cinéma, on peut restaurer numériquement la version couleur d'un film, comme ce fut le cas pour Jour de fête de Jacques Tati cette année-là.</div><div>Compression : Procédé servant à stocker et reproduire des informations numériques sous divers formats tels que JPEG (<i>Joint Photography Expert Group</i>), ou MPEG (<i>Motion Photography Expert Group</i>) pour les images animées. Mais attention à la décompression qui laisse apparaître les pixels ou provoque un mouvement décomposé, notamment lors d'une diffusion par l'Internet, dans le cas où le microprocesseur ne serait pas assez puissant.</div><div>Dogme : Ou Dogma 95, au moment du centenaire du cinéma, au théâtre de l'Odéon à Paris, Lars von Trier et Thomas Vinterberg lancent ce renouveau du cinéma constitué de dix commandements¹ comme des impératifs catégoriques, ayant pour mission de renouveler le cinéma et de le rendre plus souple et plus facile. On dit que Dogma 95 a aidé la création en caméra vidéo.</div><div>Dolby Stéréo : Nom de marque d'un procédé permettant la stéréophonie à partir d'une piste sonore optique.</div><div>Dôme Imax : Situé tout près de Paris, Colline de la Défense, le Dôme Imax sur un écran semi-hémisphérique offre des projections démultipliées et spectaculaires, avec son digital de 1200 watts (voir aussi Géode et Cinaxe).</div><div>DreamWorks : Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg et David Geffen s'associent en 1994 pour fonder DreamWorks Digital Studio, en partenariat avec Silicon Graphics et IBM. Ils créent ainsi le DAD (Digital Animation Dream Machine).</div><div>DTS : Un des systèmes en cours actuellement, avec SR-Dolby, le DTS Sony permet aux salles de cinéma de s'équiper en son numérique.</div><div>DV : Digital Vidéo est le format récent de l'enregistrement numérique. L'image est de haute qualité et reste intacte (copie sans perte contrairement à la vidéo analogique) et le son est équivalent au son laser.</div><div>DVD : Digital Vidéo Disk, autrement dit support du film vidéo DV ou du film traditionnel traduit par ce support digital.</div></div></div></div></div></div></div></div></div>	

Effet THX : Label de qualité acoustique accordé aux salles par la société Lucasfilm, le THX n'est pas qu'une simple formalité puisque la société de Georges Lucas impose un filtre spécial pour l'appareil de projection, un plan de salle précis et fait effectuer une fois l'an des visites de contrôleurs pour voir si la salle mérite toujours cette précieuse appellation.

Effets spéciaux : Ils ont toujours existé au cinéma depuis Méliès, mais ils deviennent de plus en plus perfectionnés et informatiques, numériques, voire virtuels. Pour plus de précisions, se reporter à l'excellent article du *Dictionnaire du cinéma*, sous la direction de Jean-Loup Passek, chez Larousse, sous les signatures de J-P F. et M. BA., p. 708 à 717.

Étalonnage : Opération consistant à déterminer, plan par plan, les caractéristiques de la lumière du tirage (intensité et couleur) qui permettront d'obtenir une copie positive performante. Résultat de plus en plus obtenu par des procédés informatiques, voire numériques.

Futuroscope : Parc européen de l'image, situé près de Poitiers et créé en 1987. Banque d'images et de films, le Futuroscope est aussi basé sur les projections avec des procédés avant-gardistes sur écrans géants.

Géode : Sous la belle sphère toute en miroirs du Parc de la Villette, voici une salle de cinéma possédant un écran hémisphérique de 1000 m2, un son en relief qui fait dire qu'à la Géode, on est dans l'image. Film de 40 min., long de 4 km, un système de projection de 2 tonnes, une image 10 fois plus grande que le 35 mm classique, une puissance sonore de 21000 watts, une salle de 400 places. Accès interdit aux enfants de moins de 3 ans.

Hardware : Quincaillerie en anglais, le hardware (par opposition au software) désigne tout ce qui se rapporte aux machines (alors que le software désigne logiciels et applications).

Hollyrom (Siliwood) : Raccourcis (comme Silicon Valley) pour désigner ironiquement le mariage des magnats de Hollywood avec le multimédia et la vidéo.

Hybridation : Opération servant à mixer des images obtenues de sources techniques diverses.

Image de synthèse : Image informatique résultant seulement d'opérations logiques et mathématiques effectuées sur un logiciel de modélisation.

Imagina : De 1981 à 2000, Imagina a été le salon des applications de l'imagerie informatique (à Monte-Carlo à l'initiative de l'INA).

Incrustation : Procédé permettant d'incruster un élément dans une image déjà existante.

Infographie : Application de l'informatique à la graphie et au traitement de l'image.

Interactivité : Qualifie tout ce qui permet à des programmes ou des matériels de fonctionner simultanément, en direct et en réciprocité.

Interface : Dispositif de jonction entre deux matériels ou logiciels.

LC : Procédé numérique qui sert à optimiser le son d'un film. Un décodeur lit le signal numérique et le répartit sur six canaux sonores.

Ce procédé français fut utilisé en 1990 pour *Cyrano de Bergerac*, mais ne fut en service que deux ans, détrôné par le DTS américain.

Logiciel Avid : Logiciel qui permet de réaliser le montage virtuel.

Lucas et ILM (Industrial Light and Magic) : George Lucas, avec sa femme Monia chef monteuse, furent les premiers en 1975 à créer une société de production basée à la fois sur l'artisanat et les effets spéciaux. Ils produisirent notamment Spielberg et Coppola.

Mapping : traitement graphique qui permet de placer une image plane sur un volume.

Matte painting : Procédé de trucage numérique qui permet de mettre en pratique le vieux trucage consistant à mêler une image ou une illustration dans une prise de vue réelle.

Médialab : En 1992, le dessinateur Moebius s'essaie à la réalisation d'un long-métrage de synthèse, *Starwatcher*, avec l'aide de Médialab, mais son projet ne se réalisera pas.

Microprocesseur : De l'anglais "to process = effectuer une opération, traiter", ce mot désigne l'ensemble des circuits intégrés constituant, sous un très faible volume, l'unité centrale d'un ordinateur.

Montage virtuel : Procédé permettant de ne plus utiliser le montage traditionnel, puisqu'il utilise un logiciel spécifique apte à monter des images tant vidéo que cinématographiques, préalablement numérisées (voir logiciel Avid).

Morphing : Trucage numérique permettant de numériser des images photo ou ciné pour réaliser des fondus dans des parties de l'image préalablement sélectionnées.

Movie-game : Genre de jeux vidéo utilisant à l'intérieur de leur déroulement des séquences filmées, soit en vidéo numérique, soit en cinéma traditionnel.

Multimédia : Terme servant maintenant à désigner l'ensemble des procédés qui permettent l'alliage de données de diverses origines comme les textes, les images, les sons, le cinéma, etc.

Muzak : Musique "au mètre" entendue dans les supermarchés et les ascenseurs.

Numérique : Ce langage informatique, par opposition à analogique, désigne des données qui se traduisent sous forme d'éléments binaires (bits de 0 ou de 1). On peut coder des images et des sons par numérisation ou par digitalisation, mais il faudra toujours ensuite les traduire de façon analogique pour pouvoir les montrer ou les voir. Mais ils seront de plus en plus enregistrés numériquement, ou stockés pour une plus grande qualité ou plus de sûreté.

Ordinateur : Tout le monde connaît cet appareil, bien sûr, mais peu de gens savent qu'il va dominer toute la création (production, tournage, post-production) cinématographique.

Photoshop : Nom de marque d'un logiciel Adobe servant à l'exploitation très sophistiquée et informatique de l'image et de la photo numérique, scannée ou numérisée.

Pixar : Générateur d'images de synthèse construit par George Lucas avec le soutien de l'ingénieur Alvy Ray Smith.

Pixel : Abréviation de Picture element, élément d'un quadrillage rectangulaire fin, composé de milliers de cellules identiques couvrant la surface d'un écran ou d'une feuille imprimée. La plus petite partie de l'image pour simplifier.

Ray-tracing : Ce procédé informatique permet, par l'utilisation de la 3D, de créer des effets d'ombre, de reflets, etc.

Rides : Terme anglais servant à désigner la création de films subjectifs pour les jeux vidéo ou pour les films virtuels.

Scanner : Système optoélectronique d'analyse d'images permettant la représentation et la reproduction d'images, par le biais d'un faisceau lumineux d'une grande précision, mémorisées enfin par un ensemble de points numériques.

SDDS : Sony Dynamic Digital Sound est un autre procédé de retranscription du son numérique. Il équipe surtout les salles diffusant des films Columbia-TriStar (filiale de Sony). Voir DTS et/ou LC.

Showscan : Procédé de projection à soixante images par seconde, censé donner au cerveau la sensation du réel.

Simulation : Façons virtuelles d'expérimenter le réel pour mieux le comprendre et mieux l'adapter, comme les simulateurs de vol par exemple.

Software : Voir hardware, et vice-versa.

SR-D : Autre procédé numérique de restitution du son (voir DTS, LC et/ou SDDS).

Synthèse : On appelle image de synthèse une image vidéo obtenue par des moyens informatiques ou électroniques, en infographie par exemple.

Téléprésence : Projection virtuelle d'une personne pour interagir à distance.

Virtuel : Tout ce qui existe en puissance et non en acte, mais qui peut se réaliser. Le virtuel désigne actuellement de plus en plus l'irruption de la fausse réalité dans notre univers scientifique, mais aussi artistique (cinématographique par exemple).

Walt Disney : Ces studios rivalisent de plus en plus avec DreamWorks ou Lucasfilm pour conserver leur hégémonie sur les enfants et les plus grands. Ainsi, en 1996, John

Lasseter réalise pour les studios Walt Disney le premier long-métrage exclusivement en images de synthèse, *Toy Story*, suivi en 1999 de *Toy Story 2*, encore plus réussi.

Webcam : Caméra reliée à un ordinateur permettant de visualiser et de faire visualiser en direct les images perçues et de les diffuser sur l'Internet.

WWW (World-Wide Web) : Système hypermédia qui permet de mettre en liaison des documents hyper-texte sur un réseau, notamment le Net. Le Web (ou la toile) est devenu l'outil primordial de l'Internet.

Zentropa : Dans une ancienne caserne de Copenhague, Lars von Trier installe avec l'aide du producteur Peter Albaeck Jensen, en 1995, une société de cinéma dont ils détiennent chacun 50 % des parts, et ce grâce à la récompense attribuée à *Europa*. Zentropa a produit une cinquantaine de films, dont *Breaking the Waves* et *Dancer in the Dark* pour ne citer qu'eux. Zentropa est également connu grâce au concept Dogme (voir Dogme).

Zoetrope : Société de production fondée dans les années 80 par Francis Ford Coppola, utilisant des studios et des techniques novateurs. Dès 1982, Coppola déclarait aux *Cahiers du Cinéma* (avril 1982), en faisant figure de devin : " Non que l'image électronique soit meilleure que la photographie. Mais elle peut le devenir, et elle est beaucoup plus facile à traiter. Voilà le mot-clé, le traitement".

Jean-Max Méjean

Notes :

1. Voici les dix commandements de Dogma :
1. Le tournage doit avoir lieu en décors naturels (intérieurs comme extérieurs). Accessoires et décors ne peuvent être fournis.
2. Le son ne doit jamais être produit séparément des images ou vice-versa.
3. La caméra doit être tenue à l'épaule. Tout mouvement - ou immobilité - faisable à l'épaule est autorisé.
4. Le film doit être en couleurs. L'éclairage spécial n'est pas acceptable.
5. Trucage et filtres sont interdits.
6. Le film ne doit contenir aucune action superficielle.
7. Les aliénations temporelles et géographiques sont interdites.
8. Les films de genre sont inacceptables.
9. Le format du film doit être un 35 mm standard.
10. Le réalisateur ne doit pas être crédité.

N.B. : Il faut tout de même observer que l'on peut déroger un peu au Dogme, après accord (voir entretien avec Jean-Marc Barr), mais il est toutefois intéressant de noter que, bien qu'ayant obligé un tournage en 35 mm, Dogma n'en a pas moins largement favorisé l'explosion de la vidéo numérique.